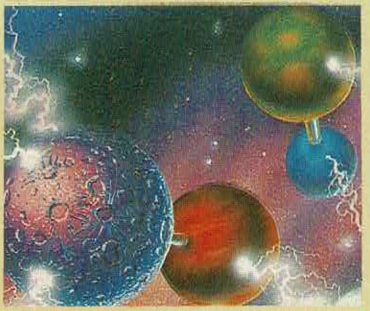
Uma empresa nacional!

Por JOÃO CRUZ

Esta semana vamo-nos debruçar sobre um assunto que achamos conveniente destacar e que foi levantado por um dos nossos jovens leitores, habituais desta secção.

A carta é do Henrique Miguel Gouveia da Silva, da Rua do Padre Avelino, 121 – 4445 Ermesinde. Diz-nos este nosso leitor a certa altura: «... Efectivamente, não se consegue conceber a ideia de Espanha, aquele país tão à nossa beira, ser uma das grandes «potências» de diversão de vídeojogos, enquanto que Portugal continua a «vê-los passar»... E continua o Henrique: «... Propunha assim, a quantos souberem código-máquina e estiverem interessados na formação de uma companhia de vídeojogos, com nome e gerência a elaborar por todos quantos se unissem. Penso que a melhor organização, inicialmente, para esta empresa nacional de vídeojogos, seria composta de: três programadores de Z-80, um programador de 16 bits (se possível), dois grafistas, dois programadores de som e um director de equipa...»; Bom, o que este nosso leitor refere nesta sua carta é simplemente o facto de, a nível de produções nacionais em matéria de vídejogos, Portugal continuar reduzido à mera importação de programas estrangeiros, vistos que as iniciativas a nível nacional neste domínio estão totalmente apagadas, ou funcionam a mero título amador. É bem sabido, por todos aqueles que se interessam por estas coisas, que o micromercado dos países que produzem «software» é extremamente rentável e poliferam aí grandes empresas de vídeojogos, algumas com dezenas de trabalhadores, desde programadores, a grafistas, tudo conjugado num ritmo de produção deveras alucinante. Um dos factores que contribuem para que isso tudo seja possível é a rígida legislação, na protecção dos direitos de autor, levada a cabo nesses países. Com a entrada de Portugal na CEE e a perspectiva do «desafio de 1992», veremos até que ponto poderemos estar em pé de igualdade, neste domínio, com todos os outros nossos parceiros da Comunidade. Por isso, caro Henrique, pensamos que para as tuas ideias se concretizarem, é só uma questão de tempo. Cá estaremos para dar o nosso contributo ao nascer do «software» ñacional...

O QUE JÁ SE JOGA...



ATOMIX

Cada vez mais se torna surpreendente o facto de surgirem jogos no micromercado arrebatando originalidade em todas as suas vertentes. ATOMIX é um desses tais programas e vem unir-se aos verdadeiros clássicos do género, marcando um lugar privilegiado neste domínio. A estrutura deste brilhante «quebra-cabeças» está baseada na associação correcta de vários átomos, de forma a construirem-se moléculas. A dificuldade do jogo acenta no facto de os átomos estarem distribuídos de uma maneira dispersa, de as moléculas terem sempre uma configuração diferente e de só podermos movimentar os átomos entre dois pontos de contacto. Existem ainda níveis de bónus, conferindo ao jogo uma variedade de «puzzles». ATOMIX é um poço de adictividade e originalidade!

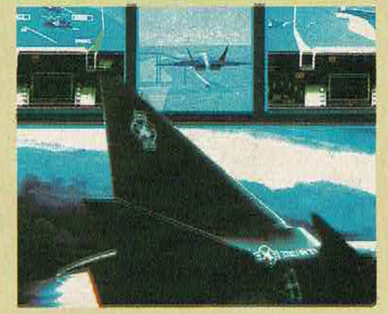
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: THALAMUS.
GÉNERO: JOGO MENTAL.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ORIGINAL, ADICTIVO E ESPECTACULAR!



JUMPING JACK SON

Realmente, originalidade parece ser a palavra de ordem nos últimos vídeojogos, e ainda bem que isso acontece, pois conferem um novo alento de vida a este «hobby» que continua a cativar centenas e centenas de adeptos. Em JUMPING JACK SON controlamos um peculiar herói que, percorrendo dezasseis níveis labirínticos, tem que accionar vários gira-discos que no seu conjunto tocam uma música clássica. Para tal, o nosso herói tem que saltitar de quadrado-em-quadrado de modo a conseguir conjuntos de quatro peças da mesma cor, que quando formadas, dão ao nosso herói um disco contendo uma das partes da melodia. Existem objectos em forma de instrumentos musicais que nos tentam atrapalhar a nossa missão, mas também contamos com variadíssimos bónus. A não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: INFORGRAMES.
GÉNERO: JOGO «PUZZLE».
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
MUSICALMENTE ADICTIVO!



F29 - RETALIATOR

Se há algo que tem surgido em grande força e em espectacularidade, isso é certamente os simuladores. Tirando total partido das brilhantes capacidades gráficas dos computadores de 16 bits, os recentes simuladores de voo têm cativado a crítica e maravilhado os jovens. E depois de terem surgido excelentes produções, tais como FALCON, F16-COMBAT PILOT, FIGHTER BOMBER, eis que nos surge F29-RETALIATOR para abrilhantar cada vez mais o panorama neste domínio. A combinação dos gráficos com o uso da cor confere a este F29-RETALIATOR um realismo visual deveras cativante. Além disso, todo o movimento e o conjunto de aspectos inovadores de visualização do nosso avião e do terreno de jogo conferem a este programa uma adictividade sem par!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: SIMULADOR DE VOO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
VOAR SEM SAIR DE CASA!



JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – KLAX	1 – PERSONAL NIGHTMARE	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – RAINBOW ISLANDS	2 – NORTH & SOUTH	2 – BLACK TIGER
3 – SHADOW WARRIORS	3 – FUTURE WARS	3 – FIGHTER BOMBER
4 – DYNASTY WARS	4 – XENOMORPH	4 – SPACE ACE
5 – IVANHOE	5 – HOUND OF SHADOW	5 – NINJA WARRIORS

JUÍZES NACIONAIS



Maria João Oliveira Maia
Rua Dra. Domitila Miranda de Carvalho
Fontes de Alquembim
3850 ALBERGARIA-A-VELHA

APB

O ponto de partida é assumir o papel de Bob, um polícia que, no seu carro, está sempre atento aos mais diversos crimes que assolam a cidade. Bob terá de sobreviver a este pesadelo durante sete dias. Antes de sairmos da esquadra, fornecem-nos informações sobre o aspecto físico do ladrão e o caminho que percorre. Ao chegarmos à esquadra, se o criminoso andar à solta, o nosso chefe pega-nos pelo pescoço e puxa-nos as orelhas! Aí é que começam as humilhações. APB é um jogo bastante agradável!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 16.
SOM 48 K: NÃO TEM.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM POUCO HUMILHANTE!



José Miguel Couto da Silva
Rua Dr. Albino Montenegro, 413
VALBOM
4420 GONDOMAR

WHEELS & FARGO

Trata-se de um jogo já «antigo», mas que achei conveniente fazer uma referência... WHEELS & FARGO é mais uma produção da empresa espanhola, de videojogos, a Toposoft. No jogo temos como principal objectivo proteger uma carruagem (diligência), perseguida por bandoleiros. A acção passa-se no antigo Oeste americano. Abater todos os inimigos que se aproximem, tentar a todo custo chegar ao posto dos correios da cidade destino são as duas tarefas mais importantes que temos que desempenhar neste WHEELS & FARGO.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: VALE A PENA COMPRAR!